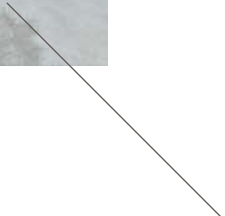





H I L L Ä





*Il nostro paesaggio interiore.
Un luogo fatto di immagini.
Misterioso e vicino alle emozioni.
Un mondo che cambia sempre.
Pezzi di noi che si uniscono, a creare sempre nuove
combinazioni di ricordi, sentimenti, storie.*

HILLA nasce dall'idea di mostrare questo mondo.

L'IDEA E IL PROGETTO

3 -

PIÙ DI UN LIBRO

4 -

COMING SOON / NUOVE SFIDE

6 -

COMING SOON / FOR KIDS

7 -

L'IDEA E IL PROGETTO

HILLA è un progetto poliedrico che nasce dalla volontà di indagare la personale esperienza che ognuno di noi vive osservando un'immagine: il momento in cui i processi di sedimentazione mentale del vissuto e del "visto" si mescolano, ricreando un'altra immagine, che è fatta di ricordi e rielaborazioni. Un'eco di noi stessi. Le immagini sono da sempre uno dei principali veicoli di comunicazione: siamo continuamente sottoposti a stimoli visivi che vanno a modificare il nostro inconscio.

HILLA si colloca qui, nel mezzo, tra noi e quello che vediamo.

Nell'elaborare **HILLA** siamo partiti da un concetto di immagine tradizionale, dall'opera d'arte figurativa. Grazie ai percorsi di digitalizzazione delle collezioni intrapresi da molti dei più importanti musei del mondo sono ora disponibili in rete migliaia di risorse e sempre più diffusa è anche l'esigenza di promuovere nuove vie di fruizione, interazione, interpretazione e valorizzazione di questo enorme patrimonio. **HILLA** è anche una risposta a questa ricerca: il progetto vuole suggerire un nuovo approccio all'opera d'arte, che viene scomposta e rielaborata per raccontare una storia, la quale prende spunto da una suggestione visiva, ma porta inevitabilmente altrove.

HILLA è fatta di immagini e di parole: il progetto mira proprio a unire i due mondi, quello figurativo e quello narrativo, in un dialogo in cui le immagini completano il testo e viceversa, per dare forma ad un'entità affascinante ed enigmatica. Il meccanismo della scelta tramite cui interagiamo con **HILLA** ci coinvolge direttamente nel destino di questa misteriosa identità: scegliamo un percorso dando il nostro contributo alla creazione di una storia, cosicché quella storia diventi un po' anche la nostra.

PIÙ DI UN LIBRO

HILLA / *The Book* è il tentativo di unire due mondi, quello delle immagini e quello delle parole, in un libro che libro non è più. È diventato qualcos'altro. Dalla pagina all'opera d'arte non solo in senso figurato, ma anche letterale, **HILLA** prende forma sotto le nostre mani e dentro a una cornice che ne racchiude le sembianze e ne racconta la storia.

HILLA comprende quattro diversi ritratti di figure femminili. Ogni figura è costituita da quattro pezzi. I pezzi corrispondono a diverse parti del corpo: viso, capelli, collo e busto. A eccezione del volto che è un pezzo unico, per ciascuna delle altre tre parti del corpo ci sono quattro diverse opzioni di immagine, alle quali corrispondono quattro testi differenti, per un totale di sessantaquattro combinazioni per ogni ritratto.



HILLA è costituito da una scatola e da sessantacinque (tredici per ogni ritratto) fogli trasparenti in polivinile (PVC). Ogni foglio di PVC opera come uno strato, per cui vi è un foglio per ogni pezzo di **HILLA**, da inserire manualmente attraverso le apposite fessure disposte sulla parte superiore della scatola. Quando tutti i quattro fogli (volto, capelli, collo e busto) sono inseriti il ritratto è completo e visibile attraverso la trasparenza del PVC su entrambi i lati.

La duplicità di **HILLA** quindi non è solo progettuale ma sostanziale poiché la scatola funziona come una sorta di cornice, visibile su entrambi i lati: sul fronte le immagini, sul retro il pezzo di storia corrispondente, da un lato il ritratto visuale, dall'altro il ritratto narrativo.

Ogni immagine utilizzata è un'elaborazione grafica di opere d'arte presenti nell'archivio online del Rijksmuseum di Amsterdam.



COMING SOON / NUOVE SFIDE

Viviamo in un'epoca di grandi cambiamenti che hanno scardinato e reinventato il modo in cui comunichiamo tra noi. Arte e letteratura, tra le più importanti forme di espressione, non ne sono immuni: assecondano le tendenze, a volte le anticipano, a volte le assorbono. Da anni ormai assistiamo a una continua contaminazione tra settori un tempo considerati lontani e che oggi dialogano tra loro: analogico e digitale in primis.

HILLA si inserisce in questo trend con una proposta progettuale che parte da premesse di tipo analogico e arriva al digitale e alle sue infinite possibilità di espressione. Il punto di partenza della nostra riflessione è legato a un luogo protagonista di grandi cambiamenti: il museo, una realtà che assume ruoli sempre più eterogenei e che sta reinventando i suoi spazi, non più adibiti soltanto alla mera esposizione di oggetti artistici, ma ambienti all'avanguardia in cui avvicinarsi al mondo dell'arte in modo nuovo e originale.

*Da qui la costante ricerca di diversificazione dei contenuti, con proposte di curatela collaborativa e di interazione volte a coinvolgere visitatori sempre più esigenti: abituati a interfacciarsi con uno schermo, in costante oscillazione tra pubblico/privato, virtuale/reale, attivo/passivo, con una forte predisposizione alla distrazione e a continue sollecitazioni visive e testuali; per questo ci siamo chiesti se **HILLA** non potesse parlare anche a questo pubblico.*

Per farlo è stato necessario cambiare il suo linguaggio.

*È così che è nato **HILLA** / The Game.*



COMING SOON / FOR KIDS

*Avvicinare i bambini al mondo dell'arte e della letteratura non è certo compito facile, ma pensiamo che **HILLA** abbia molto da raccontare anche a loro.*

*Abbiamo riadattato *The Book* e *The Game* per un pubblico giovane e curioso: immagini scelte appositamente per i più piccoli e storie che possano guidarli alla scoperta di se stessi.*

HILLA / For kids è quasi pronta.



HILLA è un progetto



Contatti: info@agatha-o.com - www.agatha-o.com

HILLA / *The Book* frame design: **Didonè Comacchio Architects**

Le immagini presenti in questo documento sono opere d'arte, o porzioni di esse, dell'archivio digitale del Rijksmuseum di Amsterdam, il quale ne ha stabilito il libero utilizzo e pubblico dominio (CC0 1.0 Universal).

Per ulteriori informazioni: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.en>

Elenco opere e autori: Mountain climbers, Katsushika Hokusai; Leptomeduse en een brakwaterpissebed, Robbert Muys; Bloemschelp, rode schelp en de puur rode schelp, Totoya Hokkei; Durian, Jan Brandes; The Komoro river at Tennaji, Kobayashi Kiyochika; Le reflet dans la fontaine, Maurice Denis; Zosterops pallidus, Robert Jacob Gordon.

Tutto ciò che è riportato in questo documento (contenuti, testi, rielaborazione delle immagini, logo, lavoro artistico e grafico) è di nostra proprietà e protetto dal diritto d'autore nonché dal diritto di proprietà intellettuale.

È quindi assolutamente vietato copiare, appropriarsi, ridistribuire, riprodurre qualsiasi frase, contenuto o immagine perché frutto del lavoro e dell'intelletto degli autori.

È vietata la copia e la riproduzione dei contenuti e immagini in qualsiasi forma. È vietata la redistribuzione e la pubblicazione dei contenuti e immagini non autorizzata espressamente dagli autori.